

反常合道: 数码艺术与古典美学

黄 鸣 奋

(厦门大学 海外教育学院, 厦门 361005)

摘要: 因为反映了普遍性艺术规律的缘故, 我国古典文论中的某些范畴与命题至今仍具生命力, “反常合道”就是其中之一。如今, 它可以用来阐释数码艺术(特别是软件艺术)的创作技巧。反常合道成功的关键是运用艺术想像, 使作品做到既超出常规, 又还在情理之中, 让人们在惊奇之余仍能接受。

关键词: 数码艺术; 古典文论; 软件; 创造性

中图分类号: TP399: J01

文献标识码: A

文章编号: 1007 6522(2006) 02- 0095- 05

所谓“反常合道”, 指的是出乎意料之外(反常)、仍在情理之中(合道)。据记载, 这一观点是宋代大文豪苏轼提出来的。在谈到柳宗元《渔翁》诗时, 他说: “诗以奇趣为宗, 反常合道为趣。”^[1] 此语颇为后人所称道, 清代吴乔就说: “无奇趣何以为诗?” “反常不合道, 是乱谈; 不反常而合道, 则文章也。”^[2](卷一, P475- 476) “反常合道”, 也就是清人贺裳所说的“无理而妙”, ^[3](卷一, P209) 是我国古典美学的重要范畴。

“反常合道”所起作用的范围并不限于传统艺术。在新兴的网络艺术中, 我们经常可以看到上述原则的应用。例如, 网站 <http://1111-1111-1111.com> 堪称诡异(反常), 所有的字符都是 1, 因此, 似有信息, 又无信息; 这些字符在网页的排列颇有秩序, 令人想起常见的作品与作者介绍, 因此, 似无信息, 又有信息。事实上, 它从某个角度体现了内容与形式的关系(合道)。“反常合道”的原则同样适用于软件艺术。举个例子说, 斯帕克斯(John Sparks) 的 Kraut v0.9 是个文本转换器, 将规范的英语文本转换成有德语口音的文本。这种做法是反常的, 因为上述转换可能触发许多来自鉴赏者的否定性反应(例如, 德国人或许会认为这是讥笑他们讲不准英语)。但是, 正如一位评论家所指出的, 这一作品可以被视为仅仅出于幽默。它是有用的训练工具, 例如, 如果你理解德国人所说的英语有困难的话。由此看来, 这个作品又有合道的一面。作者也明确表示: “Kraut 的开发意图只是为了幽默。它无意贬损任何人、种族、信条或国家。请以我写作它的意脉(即幽默) 来接受它。我本人是半个德国人, 生于奥格斯堡, 先后在那儿住了约 8 年。我对于德国人民及文化怀有极大敬意。”^[4] 再如, 菲谢(Dave Fischer) 《7 号面孔》(Face # 7) 用文本编辑器 Vi 以 PostScript 语言创造图像。PostScript 直译为“附言”, 以打印格式而知名, 事实上它是很有特色的编程语言。菲谢用它绘出了人的面孔。黑客们用它来写了不少东西, 如手稿仿真器、碎片生成器等。但《7 号面孔》很有特色。它是反常的(突破了用 PostScript 描述打印格式的常规), 但又是“合道”的(所描绘的图像栩栩如生)。署名 Snoogles 的《辞典卡拉 OK》(Dictionaraoke) 也值得一看。虽然它有时被分类为音乐制作的软件工具, 其实本身不是软件, 而是一个奉献给误用专门软件的特殊方式的网站(或者说是误用现存软件的向导), 收有 100 个辞条。作者设想随便挑选一首流行歌曲, 通过装备有文语转换引擎的在线辞典

收稿日期: 2002- 09- 01

基金项目: 国家社会科学基金(艺术规划) 项目“因特网与艺术发展”(03BG090)

作者简介: 黄鸣奋(1952), 男, 福建南安人, 厦门大学海外教育学院教授、博士生导师, 主要研究方向为古典文论、文艺心理学、数码艺术与网络文化。

朗读其歌词(由“职业”人工噪音来说唱),将结果记录后与同一首歌的 MIDI 文件结合起来。据信,这样做可产生强烈的幽默效果。

在数码艺术中,“反常”与“合道”的统一可能有多种表现。其一,将数码媒体所提供的某种服务变为譬喻,使之具有某种寓意。例如,科亨(Jonah Brucker Cohen)的《冲撞目录:为被决定者的电子邮件社区》(BumpList: an Email Community for the Determined)是个邮递目录,目的在于重新考察在线电子邮件目录的文化与规则。它只允许最低数量的注册者,因此当新的人注册时,第一个注册者就被“撞开”了(即从目录上消失)。它活跃地鼓励人们参与,要求他们若被撞开就再度注册。这个作品使人联想到在应用新媒体的条件下普遍存在的人与人之间参与和竞争的双重关系。其二,将计算机硬件或周边设备用于匪夷所思的目的。例如,无名氏的 discomus.exe 是小小的 DOS 程序,它可让软盘驱动器演奏卡拉 OK 风格的民歌 Chizhik-Pyzhik,只要在命令行输入 discomus< drive> 就行了。俄罗斯的舒利金等人做如下评论:“利用软驱演奏音乐,就像是用电子图标写诗那样。这一程序将人对于机器的胜利象征化了,因为它执行了其设计者从未计划或想像到的任务。而且,它的任务比用手机砸钉子要复杂得多。它并不是自命为艺术的作品,因此显示了终极的艺术自由。”^[5]其三,通过解构正常软件以创作数码艺术,例如,科比(Tom Corby)、贝利(Gavin Baily)创作的《游戏男孩_极端时髦_英国》(Gameboy_UltraF_uk, 2001)是对吉尔格梅谢(Gilgamesh)与拉古纳(Laguna)所开发的自由软件——模拟器 GnuBoy 的解构。这种解构表现为上述软件的退化,游戏的实体变成了背景、界面要素,或作为二进制代码的碎片出现。原先的软件被当成装置艺术家所说的“现成物”,而新作品成为这种模拟器的一个分支。其四,实现噪声与信息的相互转变。例如,巴西艺术群体 Re: Combo 对作为声音流、图像流、回路与视频的“公共表演”(public performance)感兴趣,经常要人们将这些素材发送给他们,并将它们用于网络广播。2002 年 4 月 8 日,这一艺术群体向朋友们(并通过若干邮递目录向更多的人)发出收集噪声的召唤,要人们将视觉噪声与听觉噪声送来,以供混合之用。上述召唤得到全世界网友的响应,并导致了作品《再:组合节日》(Re: Combining The Festival, 2002)的诞生。上述作品旨在将噪声变成信息(可供欣赏的作品)。相反的转变是将信息变成噪声,并让人们从中获得启发。例如,康斯坦丁尼(Arcangel Constantini)《雅达利噪声》(Atari Noise, 2000)也体现了解构的观念。由美国工程师布什内尔所创办的雅达利公司率先将视频游戏产业化,所生产的游戏机销量达数千万台。如今,这家公司虽已经不复存在,但雅达利游戏机却还散落在世界各地。本作品是改造 Atari 2600 机型而成的视音频噪声发生器,作者相信它有助于人们对于禅、存在、秩序与混乱等问题的思考,因为用户只能控制自身的介入,无法控制噪声本身的模式(它们是由用户所能控制的介入引发的偶然事件)。其五,变废为宝。英格兰北部城市舍菲尔德一个名为“冗余技术创意”(Redundant Technology Initiative)的艺术群体,曾在泰特英格兰(Tate Britain)组织的一次数码艺术展览会上展出了用 36 台旧计算机显示器垒成的自成网络的作品《自由代理》(Free Agent, 2000-2001),上头滚动着各式各样的图像与文本。当地每年都有数百台 PC 机被当成垃圾抛弃。其中多数被掩埋,但也有部分进入垃圾技术实验室,用户可以在那儿以低价回收这些计算机,用之于创造性项目。这一群体因此致力于利用废弃电脑硬件与软件进行创作,并企图通过自己的示范告诉年青的艺术家如何不花分文便创造出数码艺术作品。又如,纳皮耶已经建立了以“马铃薯地”(Potatoland)为名的网站,让人们倾倒数码垃圾。其后的访客可以“拣破烂”,变废为宝。纳皮耶为此开发了名为“垃圾掩埋法”(Landfill)的程序,以便将人们倾倒的东西加以混合。柏林艺术家布朗克与杰龙同样进行信息回收的实验,其网站“请倒垃圾”(Dump Your Trash)允许访客通过电子邮件提交 URL 地址,让他们将网页转变成别的什么东西。一旦访客所提交的网站已经变成面目全非,他们会通知对方。再如,2002 年 4 月 1 日-31 日温哥华艺术家特纳(Jeremy Tunner)推出在线展览“数码包画廊:网络艺术家对其硬盘文件的反应”。基本想法是呈现在硬盘上找到的文件与卷宗,即网络艺术家的“数码包”。组织者号召艺术家清空其数码包(不论真假),然后将其文件倾倒在这一网站上,让全世界的人都来看。您所归档的材料可能变成其他人的网络艺术。恩戈(Huong Ngo)的《源于崩溃文件的数码图像》(Digital Images from Corrupt Files, 2002)也是变废为宝的例证。这些图像是由 4 个有意或无意截短的 JPEG 文件创造的。为了让上述崩溃的文件有意义,软件用色彩补足了缺失的信息。每次图像被

打印时,它都发生变化,导致各不相同的印刷品方阵,作者视之为“崩溃文件生命中的快照”。对“反常合道”感兴趣的读者还可以欣赏 BEFLIX 的《故障艺术》(Glitch Art),那儿集中了与软件错误、数码崩溃、代码混淆、仿真滥用与数据视觉化有关的作品。

在运用“反常合道”的原则进行艺术创作时,无疑必须把握“反常”与“合道”之间的关系。“反常”而不“合道”,就谈不上什么艺术性;“合道”而无“反常”,则可能无新异性可言。有关代码诗的创作,为我们提供了经验教训。

1962 年,由格诺与利奥奈斯奠基的法国诗人与数学家群体 Oulipo(潜能文学工场)首先在其宣言中提议用计算机编程语言写诗。但是,过了 10 年之后,Oulipo 才有了第一首用 Algol 语言写的诗。20 世纪 90 年代初,编程语言诗歌在 Perl 脚本语言社区中流行开来。1990 年 3 月中旬,沃尔率先用自己创造的 Perl 语言写出了第一首代码诗。正如霍普金斯在其论文《骆驼与针:计算机诗歌遇上 Perl 编程语言》中所指出的:这类用编程语言写的诗歌不一定产生任何输出,可能仅仅是愚弄分析算法,使之将它当成普通的程序。产生输出的 Perl 诗歌比不产生输出的作品难写得多。我们各举一例来加以说明。London.pl 是由英国诗人、漫画家布莱克(William Blake)的作品《伦敦》(London, 1791)改写而成的 Perl 诗歌,出于哈伍德之手。文件名的后缀.pl 用于指示与原作的区别。它所包含的 Perl 代码从句法上看是正确的,但是无法被执行(因而无法产生输出),因为它依赖于想像的软件要素,即公共地址系统模块(PublicAddressSystem.pm)。它的第 58-189 行包含了程序码,其余是评论,看起来好像代码未结束,有部分缺失。相比之下,安德烈切克的《无聊话》(Jabberwocky)就属于难度大的代码诗。他将 19 世纪英国作家、数学家卡罗尔的同名作品改成了 Perl 源代码,而仍然具有某种可读性。作者幽默地将自己所写的东西称为“无聊话的 Perl 端口”(Perl Port of Jabberwocky)。“端口”本是 IT 术语,与数据网络或不同电脑平台之间的通信有关。对安德烈切克的《无聊话》来说,“端口”不仅是从一种形式指令到另一种形式指令的超越,而且是首先是从文学语言到指令代码的超越。这首诗不仅是卡罗尔原作的字译,而且是真正可执行的代码。运行之后,生成如下两行字:

Beware the Jabberwock! At Jabberwocky.pl line 8,

Beware the Jubjub bird at jabberwocky.pl line 10.

意思是“当心文件第 8 行的无聊话,当心文件第 10 行的啾啾鸟。”更令人感兴趣的是程序不可见的输出。这首诗所包含的三个字母可能触发三种使计算机出现功能障碍的过程,与叉子炸弹的作用相类似,但不是灾难性的。这首诗的技巧相当高。它将算法功能加入了文本作为新的维度,可和作曲家将诗转变为歌相比。它引导读者沉思代码语言与思想的关系,人们不仅可以阅读其源代码,而且可以运行它,使之“活起来”。因此,这是一首成功的代码诗。它虽然是用编程语言写成,却不像一般程序那样从预定的任务、目标或功能出发,而只是着眼于将一首现成诗歌由英语翻译成 Perl 语言,这无疑是反常的;但是,由此写成的代码诗居然能够运行并产生有启发性的结果,这无疑又是合道的。

安德烈切克《无聊话》这样的作品,在代码诗中堪称凤毛麟角。正如克拉默所说,2000 年、2001 年的两次 Perl 诗歌竞赛有助于保持这一文体的生命力,但至今多数 Perl 诗歌从文学与艺术的观点看是令人失望的。他对这样的情诗(Love.pl)大不以为然:

```
Our $ life = \ $ love and $ togetherness
And : foreach my $sweet(@first){
Little: Until ( $we. $met){ last' and' }
}
if($ now. $ we){ goto marry; $ we.$ shall}
bless our $ life, More.
```

克拉默中肯地指出:许多(如果不是多数)Perl 诗歌幼稚的感情主义与主观反思可能被作为精细的讽刺(不论有意或无意)来欣赏,但久而久之显得乏味。编程语言诗歌的历史因此是失败的机会的历史,事实上,没有其他诗歌具有这种文本与技术的内在关系。

20 世纪 90 年代中后期流行于因特网的许多“代码作品”不仅无法执行,而且令人难以卒读。它充斥着网络协议代码、聊天室俚语、程序代码片断、编程与标识句法、UNIX 命令、ASCII 艺术的碎片,经常当成艺术作品匿名送到与网络文化或艺术相关的邮递目录,提出各种各样令人感兴趣的问题,如“这一作品是垃圾信件吗?”“这一文本是用算法过滤器处理的吗?”1997 年,澳大利亚网络艺术家 Mez 利用邮递目录 7-11 传播这类作品,用自创的单词 Mezangelle 来概括其风格。她有意识地将各类软件与网络代码的句法要素运用于作品中,习惯用方括号以表示多样、经常是互相矛盾的意义。作品中混合了各式各样的文本,如聊天室谈话记录、UNIX 日志、程序员日记等,其内容关系到身份、性别与身体等主题。正如评论家沃克(McKenzie Wark)所说:“Mez 将超文本的多样性原则引入到词语自身,而非将分离的文本块或文本单位彼此链接起来。不是基于超文本的选择原则生产穿过文本的可选轨迹,而是让它们在同样的文本空间中并存。”^[6] Mez 不是真名实姓。类似的化名可以举出一长串:

```
][  
a][nti][nglo.cubic  
app][lick.ation][end.age]  
][Buyo][Logical  
][co][De][e][p.rivation  
.....
```

单单克拉默在相关文章中所列的就有数十个。发明“代码作品”(codework)的桑德海姆(Alan Sondheim)这样评说它们的价值:“电脑拌入文本,文本拌入电脑”,这是关系到人机交融的前卫文学。尽管如此,它们往往是“反常”而不“合道”,既不像一般程序那样具有实用价值,又不像传统作品那样具有艺术价值,因此流于失败。

对艺术创作进行考察时,不仅要关注作品本身的功能、属性、特征,而且要关注创作者的身心状态。就此而言,“反常”寓指创作者存在(或经历过)身心异常,“合道”则是指上述异常导致才华的显露、灵感的萌生或创造力的飞跃。神经科学家已经注意到大脑损害与艺术才能之间的关系。有这样的个案:一个原先和艺术不沾边的人在发生一次意外的脑出血后竟然变成了一个画家。与此相类似,有一些软件作品可能是在作者排除心理故障的过程中产生的。例如,萨帕托(Lyle Zapato)的心灵卫士(MindGuard)是为 Amiga 与 Linux 计算机用户开发的程序。据介绍,它被用于保卫用户的心灵,通过堵塞或抢夺心灵控制符号,将有害的印象污染从您的脑筋中移走。它也有能力扫描并用英语解读特定信号,让用户准确地知道谁想控制您、他们想让用户思考什么。作者本人在 20 世纪 90 年代经历了心理紊乱,该软件的开发可能与此有关。它没有微软公司的 Windows 版,也没有苹果公司的 Macintosh 版,因为作者认为这两种操作系统的开发者本身就怀有控制他人心灵的意图。如果不能排除上述操作系统作为环境的影响,那么,运用心灵卫士比不用更糟糕。

从社会学的角度看,我们还要关注计算机与网络技术在付诸应用的过程中所发生的变化。某些技术产生于作者有意制造混乱的过程中(反常),但到头来却在艺术中成了正果(合道)。涅兹凡诺娃(Netochka Nezvanova)与数码艺术的关系恰好说明了这一点。她曾因对有关网络艺术、视听合成、政治与学术争论的邮递目录的多数成员进行恐吓,导致自己被逐出邮递目录,或者在其成员中引发关于要否将她从社区驱逐出去的激烈争论。这个大名鼎鼎的人物是活跃的数码艺术家、音乐家与网络艺术家,曾化名为 M9ndfukc、sw4t7abs、a9ff、f1f0、integer、NN 等。Netochka Nezvanova 本身也是个化名,借自陀思妥耶夫斯基(Fyodor Dostoevski)早年写的同名小说(1845),可以大致翻译为无名氏、无名无人或不可名状的任何人(nameless nobody)。她创造了不可胜计的网页,在访客中造成了困惑、误会与混乱。这些网页有些能使浏览器甚至计算机崩溃。没有人知道她的真名实姓。如今,人们公认她是由艺术家与非常优秀的程序员组成的国际网络。她写了一个天才的、非常有用的软件,即 Nato. 0+ 55。它由 130 余个对象组成,与 Max/MSP 配合使用,让艺术家与程序员可以运用传感器与 Max 算法对视频进行加工。许多艺术家正在利用这一软件中的对象去创造自己的作品,其中之一是德坎(Johnny DeKam)。他利用 Nezvanova 的代码

制作了诸多迷人的程序。例如, 他所开发浏览器《修改历史》(Revision History) 在线捕捉美国记忆数码档案(America Memory Digital Archives) 所保存的图像, 以两小一大的方式显示(两个小图象相混并结合为大图象)。用户可以动手操作, 也可以袖手旁观, 看看来自美国历史的图像逐一上载, 在浏览器中翩翩起舞。Nezvanova 也写作了自己的浏览器, 即 Nebula_m81+ 0.2。它与沃德(Adrian Ward) 的 Auto-Illustrator 都赢得了柏林首届超媒体节(Transmediale_01, 2001) 的数码艺术奖。

总的来看, 计算机也好, 网络也好, 都对病毒、系统错误、线路故障或阻塞敏感。数码媒体可能是人类所曾创造的最有缺点、最不可靠、经常有麻烦的媒体。这固然是坏事, 但也可能是好事, 因“蚌病成珠”而问世的数码艺术就是祸化为福的证明。“蚌病成珠”这个成语出自《淮南子·说林训》, 有时被用于比喻患难出艺术, 正如苏轼诗中所言“秀句出寒饿, 身穷诗乃亨”。其实, 可以将它与“反常合道”合而观之, 用以说明由正常(健康)、异常(疾病)向超常(“成珠”)的转化。当然, 这种转化是需要条件的。刘勰有言:“思理为妙, 神与物游。”^[7] 我们可以将这句话的要旨理解为想像是艺术之母。“反常合道”之所以可能, 关键在于艺术想像。这一点在数码时代仍然适用。

参考文献:

[1] 胡仔. 苕溪渔隐丛话[M]. 北京: 人民文学出版社, 1962.
[2] 吴乔. 围炉夜话[A]. 清诗话续编[C]. 上海: 上海古籍出版社, 1983. 475-476.
[3] 贺裳. 载酒园诗话[A]. 清诗话续编[C]. 上海: 上海古籍出版社, 1983. 209.
[4] Sparks John. Kraut v0. 9[EB/OL]. <http://art.runme.org/10464678248080/kraut.shar.gz>, 2004-07-15.
[5] Shulgin Alexei, and Olga Goriunova. Discomus.exe[EB/OL], 2003. <http://rumne.org/feature/read/+discomus/+39/>, 2004-07-15.
[6] Wark McKenzie. Codework[EB/OL]. <http://mail.sarai.net/pipermail/workshop/2001-September/000593.html>, 2004-07-15.
[7] 刘勰. 文心雕龙[M]. 北京: 人民文学出版社, 1981.

Abnormal but Reasonable: Digital art and Classical Aesthetics

HUANG Ming fen

(Overseas Education Institnte Department of Chinese, Xiamen University, Xiamen 361005, China)

Abstract: As the reflection of universal regulation of art, some of classical Chinese literary categories and principles remain valuable until now, “To be abnormal but reasonable” is one of them. Today, it can be used to explain the artistic technique of the digital art (especially software art). The key of this principle is to use artistic imagination to make works go beyond routine while remaining in reason, let people still accept them after getting a shock.

Key words: digital art; classical literary theory; software; creativity

(责任编辑: 周成璐)